尽管距离游戏发售之初已经过去了好几个月的时间，但铁杆粉丝们对于这款超级大作的热情似乎并没有明显减弱。特别值得一提的是这一次的佣兵模式，简直是耐玩至极！直到今天，只要你任何时候将主机连上网，都还可以看到有不少玩家在不断钻研佣兵模式的关卡。自然，网络排名的变化也是每时每刻都在悄悄刷新了。鉴于游戏已经发售很久，故这一次的攻略着重强调心得与研究。对于作为游戏精髓的佣兵模式，本文则将详细的游戏规则以及各方面技巧详细列出。如果你在看到这篇攻略之前还未能将本游戏玩得通通透透，那么相信这篇攻略将会帮上你的大忙！

文 炎骑士 美编 木仙

生化危机5	Capcom	动作射击
PS3 Biohazard 5		日版
2009年3月5日	1～2人	8800日元
无对应周边		

奖杯一览

奖杯数	61	铜	43	银	16	金	1	白金	1	奖杯难度	C

Completed Chapter 1-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 1－1。

Completed Chapter 1-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 1－2。

Completed Chapter 2-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 2－1。

Completed Chapter 2-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 2－2。

Completed Chapter 2-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 2－3。

Completed Chapter 3-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 3－1。

Completed Chapter3-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 3－2。

Completed Chapter 3-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 3－3。

Completed Chapter 4-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 4－1。

Completed Chapter 4-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 4－2。

Completed Chapter 5-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 5－1。

Completed Chapter 5-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 5－2。

Completed Chapter 5-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 5－3。

Completed Chapter 6-1 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 6－1。

Completed Chapter 6-2 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 6－2。

Completed Chapter 6-3 铜杯
取得条件：以任意难度完成章节 6－3。

Recruit 铜杯
取得条件：以 Amateur 难度完成全部章节。

Soldier 铜杯
取得条件：以 Normal 难度完成全部章节。

Veteran 银杯
取得条件：以 Veteran 难度完成全部章节。

War Hero 金杯
取得条件：以 Professional 难度完成全部章节。

A Cut Above 铜杯
取得条件：用匕首杀死 5 个敌人。
奖杯说明：用匕首杀死敌人仅取决于最后一击，所以可以先枪械削减敌人的体力，然后再用匕首补上最后一刀即可。

A Friend in Need 铜杯
取得条件：解救处于 HELP 状态下的同伴 10 次。
奖杯说明：同伴在被敌人封住行动的时候（抓住），即处于HELP状态，此时接近迅速输入指令即可解救。

All Dressed Up 银杯
取得条件：获得所有的隐藏服装。
奖杯说明：以任意难度完成所有的章节即可获得到克里斯和谢娃的第二套服装；如果能在这个基础上收集到25个BSAA徽章的话，那么就可以获得克里斯的第三套服装；同理，收集到全部30个BSAA徽章则可以取得谢娃的第三套服装。

Bad Blood
银杯

取得条件： 与威斯克初次交战时令其受到一定程度的伤害。

奖杯说明： 与威斯克的最初交战发生在5-3小节末尾，注意威斯克在战斗开始7分钟之后便会自动离开，所以必须抓紧时间。由于命中威斯克的前提条件是不被他发现行踪，所以在战斗过程中要与同伴密切配合巧妙躲避其视线。如果事先装备一个火箭筒，那么会令战斗的效率大幅提高。注意当威斯克徒手抓住火箭弹后要迅速瞄准补上一枪。

Badge of Honor
银杯

取得条件： 收集到所有的BSAA徽章。

奖杯说明： BSAA徽章被分散设置在游戏流程中的场景中，具体存在位置请参考随后的“BSAA徽章收集”。

Baptism by Fire
铜杯

取得条件： 利用爆炸物一次性炸死3个敌人。

奖杯说明： 游戏中有很多机会会遇到爆炸物，设法引诱敌人接近后直接射中爆炸物即可获得这个奖杯。

Be the Knife
银杯

取得条件： 用匕首划落射来的飞箭。

奖杯说明： 获得这个奖杯可能需要反复尝试，在游戏前半段会经常遭遇手持弩枪的村民，找到一个比较安全的位置并保持一定距离方可安心操作。注意在游戏中后期由土著射出的矢箭带有爆炸效果，无法用匕首划落。

Bull's-eye
铜杯

取得条件： 用长弓射杀30个敌人。

奖杯说明： 将S75狙击步枪进行全段改造之后可以得到隐藏武器长弓，此为谢娃专用武器。用它可以轻松达成射杀30名敌人的指标。

Cattle Prod
铜杯

取得条件： 用防暴电棍杀死30个敌人。

奖杯说明： 防暴电棍是在游戏流程中可以直接购买到的武器，用它可以轻松达成击毙30名敌人的指标，并且不用担心会爆出寄生虫。

Crowd Control
铜杯

取得条件： 用加特林机关枪射杀30个敌人。

奖杯说明： 将VZ61冲锋枪进行全段改造之后可以得到隐藏武器加特林机关枪，此为克里斯专用武器。用它可以轻松达成射杀30名敌人的指标。

Drive By
银杯

取得条件： 直接击毙卡车司机。

奖杯说明： 在2-1小节的大桥上会遭遇卡车，迅速用狙击步枪瞄准驾驶室里的司机开火即可。

Egg Hunt
铜杯

取得条件： 找到全部4种蛋。

奖杯说明： 游戏中共存在白色、淡棕色、金色以及腐坏变质4种蛋，破坏木箱和木桶、或者杀死敌人会随机获得。

Egg on Your Face
银杯

取得条件： 用腐蛋砸死敌人。

奖杯说明： 腐蛋是惟一有杀伤效果的蛋类，用它足以对普通的杂兵级敌人造成一击必杀，只要成功一次即可获得对应的奖杯。

Exploding Heads
铜杯

取得条件： 以爆头的方式射杀20个敌人。

奖杯说明： 用霰弹枪或会心率较高的手枪可以迅速解锁这个奖杯。

Fireworks
铜杯

取得条件： 击中敌人手中的雷管、燃烧瓶或手榴弹。

奖杯说明： 击中这些手持的爆炸物可以立即引爆，比较考验玩家的瞄准技巧。

Get Physical
铜杯

取得条件： 用体技杀死20个敌人。

奖杯说明： 攻击敌人的特定部位会令其进入不同形式的硬直状态，此时迅速接近并根据提示输入指令便可实施体技攻击。有关体技的发动条件和杀伤效果请参照后面的相关介绍。

Go into the Light
铜杯

取得条件： 用闪光弹同时杀死2个敌人。

奖杯说明： 闪光弹没有直接杀伤力，但对于寄生虫或蜘蛛形爬虫却具有一击必杀效果。在存在此类复数敌人的场合下投掷闪光弹即可解锁对应的奖杯。

Heart Stopper
铜杯

取得条件： 用匕首刺入舔食者的心脏。

奖杯说明： 用大威力武器攻击舔食者有机会将其打翻，此时迅速接近就会出现特殊提示，输入指令后就可以用匕首直接刺入舔食者的心脏。

Lead Aspirin
银杯

取得条件： 将跳跃过程中的敌人爆头。

奖杯说明： 站在断桥、平台的边缘等可以跳跃的位置等待敌人从对面跳过来，在敌人处于半空中的瞬间用霰弹枪一类的武器瞄准其上半身射击会有较高的几率造成爆头。

Lifeguard
铜杯

取得条件： 援救处于DYING状态下的同伴10次。

奖杯说明： 在同伴受到攻击并处于濒死状态下迅速接近可以为其打强心剂。

Masters of Removing
铜杯

取得条件： 以双人合作的方式取下吉尔身上的控制装置。

奖杯说明： 在5-3章节末尾与吉尔战斗时，采取从其身后抱住的方式合作取下控制装置即可解锁奖杯。相反，如果在其倒地时以单人取下控制装置则无法解锁奖杯。

Meat Shower
铜杯

取得条件： 用手榴弹等爆炸类武器一次性杀死3个敌人。

奖杯说明： 投掷手榴弹或使用装填有炸裂弹的榴弹发射器攻击集群敌人即可解锁对应的奖杯。

Ride the Lightning
铜杯

取得条件： 令变压器放电击毙敌人。

奖杯说明： 游戏流程前半段的部分场景中存在变压器，反复瞄准射击即可令其不断放电杀伤附近的敌人。

Stockpile
银杯

取得条件： 收集到所有的武器。

奖杯说明： 游戏中的武器分为直接购买、在流程中取得以及隐藏三大类，将每一大类的第一种枪械进行全段改造即可解锁对应的隐藏武器。

Stop,Drop,& Roll
铜杯

取得条件： 引燃油桶一次性烧死3个敌人。

奖杯说明： 射中游戏流程中出现的小型油桶会造成持续的燃烧，设法引诱敌人接近后开火即可。

Take It to the Max
银杯

取得条件： 将所有武器升满级。

奖杯说明： 武器的升级包括单发威力、弹夹容量、装填速度以及会心率和穿透力等指标等。

The Works
铜杯

取得条件： 与同伴合作完成一次体技三连击。

奖杯说明： 达成体技三连击的前提条件是事先用威力较小的枪械命中敌人的肩头或手臂，随后用体技进行追打才能出现连击效果。有关达成体技连击的具体方法请参考随后的相关介绍。

They Belong in a Museum
银杯

取得条件： 集齐所有种类的财宝。

奖杯说明： 射杀特定的敌人或在游戏流程中的一些固定位置均可获得财宝。有关各种财宝的获得方式请参考随后的介绍。

They're ACTION Figures!
银杯

取得条件： 集齐所有的扭蛋。

奖杯说明： 扭蛋出现的条件与游戏的完成度、BSAA徽章的收集数量以及完成章节后的评价有关，且须要支付一定数量的兑换点数进行购买。具体的扭蛋收集方式请参考随后的介绍。

Who Do You Trust ?
银杯

取得条件： 与同伴的友好度达到最大值。

奖杯说明： 友好度是游戏中存在的一项隐藏数值，在游戏中赠与同伴补给道具及弹药、及时解救同伴以及在适当的时候按键令角色说出感谢和称赞的话均可提高同伴的友好度。

RESIDENT EVIL 5 Platinum Trophy 白金
取得条件：获得对应非付费下载内容以外的所有奖杯。

Eye of the Tiger 铜杯
取得条件：在 Survivor 模式下赢得 30 场比赛。

It's All the Points 铜杯
取得条件：在 Survivor 模式下获得至少 40000 分。

The Team That Slays Together... 银杯
取得条件：在 Slayer 模式下赢得 30 场团队比赛。

以下奖杯对应付费下载内容

Keep the Good Times Rolling 铜杯
取得条件：在 Slayer 模式下达成 20 连击。

There's no "I" in Team 铜杯
取得条件：在 Survivor 模式下的团队比赛中获得至少 80000 分。

We Will Survive 银杯
取得条件：在 Survivor 模式下赢得 30 场团队比赛。

Army of One 铜杯
取得条件：在 Slayer 模式下赢得 30 场比赛。

It Takes Two to Tango 铜杯
取得条件：在 Slayer 模式下的团队比赛中达成 40 连击。

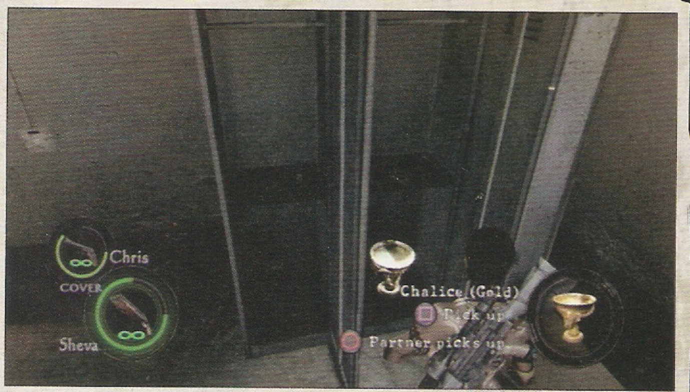
Let's Get This Party Started! 铜杯
取得条件：解锁 Versus 模式下的全部角色。

Bringing the Pain 银杯
取得条件：在 Versus 模式下用体技杀死 100 个敌人。

吸金大法

湿地区域刷钱法

3-1小节的大湿原地区中存在数量众多的宝物，只要动作够快，那么就可以短时间内在整个湿地场景兜个遍，在刷得所有宝物之后立刻打开菜单选择QUIT并保存记录，这样就可以保留之前刷得的金钱了。须要注意的是，在进入地图左下角的村寨时不要过多深入，拿到宝箱里的财宝之后就要立刻离开，否则一旦引出土著，随后的行动就会遭到延误。不难看出在此处刷钱的效率较低，仅能作为一周目时解决临时经济危机的应急措施，并不是最理想的刷钱方式。



金杯刷钱法

金杯刷钱法的成立原理与在大湿原区域刷钱的方法完全相同，仅仅是场景换成了6-2小节中的油轮船舱。不过，由于在较小的区域内存在两个金杯，所以在这里刷钱的效率要更高。具体的操作方法是：首先通过艾克赛拉变异的一段QTE情节，随后角色会进入船舱，按照正常的行动路线由一层前往二层，中途即可分别在两个船舱的更衣柜里获得金杯。行动的过程中遇到的三处固定QTE提示只要稍加熟练即可轻松躲过。在此处刷钱的好处在于路线单一易于操作，一次即可刷的6000元。如果能够熟练操作，那么甚至可以将每一轮行动的时间控制在一分钟甚至更短的时间之内。

腐蛋刷钱法

利用腐蛋刷钱的方法相对要复杂一些，但这种方法的实际效益却是前几种方法远远无法比拟的。它的成立前提条件是玩家手中至少有一枚腐蛋（ROTTEN EGG），并且要在双人游戏时才能成立。这种刷钱的原理是利用双人连机游戏时分别存盘的系统设定来达成的。具体的执行方式是：确保角色A持有腐蛋，然后让A将腐蛋递给角色B，完成这个步骤之后选择退出游戏，其中的角色B要选择保存游戏（强制保存），而角色A则选择不保存，这样就可以达成角色A的装备状态不变，而角色B保存的腐蛋数量增加。随后再次进入游戏重复以上操作，直至角色B拥有的腐蛋数量达到即时道具栏的装备数量上限，即45个腐蛋。达到这个阶段之后就算达到刷钱的基本要求，一次最多可以获得90000大元（随后可以大量复制）！游戏中的许多道具其实都可以作为这种刷钱方法的媒介，不过由于腐蛋的卖价最高，所以刷钱的效率也就最高。特别指出的是，由于PS3主机仅允许在一台机器上同时登录一个ID，所以PS3玩家只能采取联机的方式来实现这种刷钱方法。

舔食者刷钱法

此种刷钱方法依然是基于在同一场景获取大量财宝的原理。具体的执行地点是5-2小节中有大量舔食者出没的U型实验设施通道中，进入场景之后即可用大威力武器猛轰在此处出现的舔食者，射杀全部舔食者之后可以获得一定数量的红色心形宝石（Lion Heart）。在此处刷钱的优点同样是流程较短，通常一次可以获得过万元的收入。不过在此处刷钱有一定的风险性，稍不留神就有可能被舔食者偷袭。并且，在此处刷宝石的前提是手中至少有一种大威力武器已经获得了无限弹药，否则在这里刷钱就显得非常划不来了。

财宝收集

游戏中的财宝大致分为两类，一类是古董器物，共有15件；另一类则是不同形状和颜色的宝石，共有五种颜色和七种造型的区别。由于游戏中存在多种刷金钱的方法，所以像前作那样单纯依靠在流程中取得所有宝物来赚钱的手段已经没有了实际意义。本作中的财宝只要在第一次收集到即可被系统所识别，随后即便是卖掉也会有档案记录。因此只要设法将财宝的种类收集全即可。不过，游戏中的部分宝物仅仅出现一次，如果不小心错过，就只能读取存档重新再来一遍。

名称	价值	首次出现章节	获得方法
Topaz(Pear)	1000	2–1	在港口处船只外侧的水中
Ruby(Pear)	1000	2–2	镶在坑道中第一个积水路段的岩洞顶部
Sapphire(Pear)	1000	2–1	有寄生犬出没的下水道出口左侧地上
Emerald(Pear)	1000	2–1	干掉电锯男（Chainsaw Majini）之后的宝箱中
Diamond(Pear)	2000	2–2	矿山区域，镶在机枪台后方长梯顶端的岩壁上
Topaz(Square)	1000	4–1	镶在最开始两个罐子前方的门上
Ruby(Square)	1000	2–1	干掉电锯男之后的宝箱中
Sapphire(Square)	1000	2–1	干掉电锯男之后的宝箱中
Emerald(Square)	1000	2–1	取得港口钥匙的铁皮房的屋顶上
Diamond(Square)	2000	2–2	矿山区域，镶在梯子被破坏的平台上方的岩壁上
Topaz(Oval)	2000	6–1	消灭初始位置附近的士兵后爬至瞭望台最高点，在此处用狙击步枪干掉对面高出两个敌人以及右下方的一个敌人后，在其尸体消失的位置出现
Ruby(Oval)	2000	4–1	解开红色石像机关后获得
Sapphire(Oval)	2000	5–3	存放沙漠之鹰手枪的隔壁房间的罐子中
Emerald(Oval)	2000	5–3	存放沙漠之鹰手枪（L.HAWK）的石棺中
Diamond(Oval)	4000	2–2	坑道内的宝箱中
Topaz(Trilliant)	2000	4–1	山洞底层尽头隐藏平台上的宝箱中
Ruby(Trilliant)	2000	4–1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中南侧的宝箱中
Sapphire(Trilliant)	2000	4–1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中东侧的宝箱中
Emerald(Trilliant)	2000	4–1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中西侧的宝箱中
Diamond(Trilliant)	4000	4–2	离开光束通道区域的大门顶部
Topaz(Brilliant)	2500	5–3	舔食者出没的山洞中，镶在吊桥对面东门上方的岩壁上
Ruby(Brilliant)	2500	5–3	舔食者出没的山洞入口处，镶在洞口电灯附近的岩壁上
Sapphire(Brilliant)	2500	5–3	存放沙漠之鹰手枪的石棺中
Emerald(Brilliant)	2500	5–3	与威斯克和吉尔对战的场景中，在2楼右侧的罐子中
Diamond(Brilliant)	4000	2–2	矿山区域，左侧外壁台阶上的宝箱里
Topaz(Marquise)	3000	1–1	引发大量村民出现的情节后，射杀最后投掷炸药的村民后获得
Ruby(Marquise)	3000	2–1	隐藏在港口集市中的宝箱里（集市的摊位可以用爆炸物破坏）
Sapphire(Marquise)	3000	5–3	离开与触手怪BOSS（Uroboros）战斗的房间后，在左侧岔路尽头的保险柜中取得
Emerald(Marquise)	3000	3–3	位于第二个停泊处，在两个机枪火力点中央堡垒里的柜子中
Diamond(Marquise)	5000	6–3	最终决战处，用重武器将前方的浅色石柱打落，开始分头行动后踩着落入岩浆的石柱来到对岸即可获得
Power Stone	5000	5–2	射杀收割者（Reaper）后获得
Lion Heart	2500	5–1	射杀舔食者（Licker β）后有一定几率获得
Blue Enigma	3000	3–1	干掉村庄里的土著巨人（Giant Majini）后获得
Soul Gem	10000	4–1	干掉蝙蝠怪（Popokarimu）后获得
Heart of Africa	10000	5–3	7分钟内击退威斯克后，出现在底层大厅楼梯中央的地上

武器升级解析

游戏中的武器分为手枪、霰弹枪、机关枪、狙击步枪和大威力手枪五类，其中每一大类第一支枪的初始性能较为平庸，但随着改造的深入，第一支枪的能力反而会逐渐超越后来的高性能枪械。早期取得的M92F手枪以及ITHACA M37霰弹枪等都是属于这种例子，所以只要坚持改造，都会成为十分称手的好武器。另外，完成对每一大类武器第一支枪的全段改造之后，都会出现对应的隐藏武器。在一周目通关的前提下，完成任何武器的全段改造之后还可以在BONUS FEATURES选项里用得到的兑换点数购买对应该武器的无限弹药能力，随后只要在SPECIAL SETTING选项中将“INFINITE AMMO”设置为“YES”，就可以在正常游戏中使用这种武器的无限弹药了。

BSAA 徽章收集

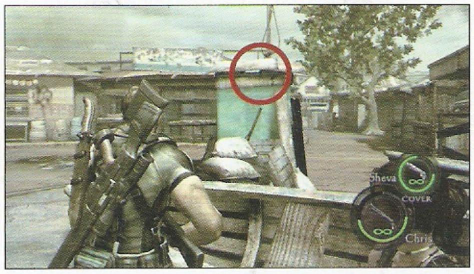
1-2 **Urban District** 地图南端的墙外，站在旁边的建筑二楼即可看到

1-2 **Abandoned Building** 建筑在最上层的水箱底部

1-2 **Furnace Facility** 干掉第一个触手怪之后的下一个场景尽头拐角处，在铁网对面的墙上

2-1 **Storage Facility** 在初始位置的仓库内正前方的墙上

2-1 **The Bridge** 破坏卡车之后由桥对面的梯子来到桥下，转向桥的方向即可看到



2-1 **The Port** 港口集市上的绿色商亭中，转到亭子另一面即可看到

武器的推荐与分析

M92F

作为玩家在游戏中得到的第一支枪，M92F的威力并不算高，但是由于这支枪具有较高的会心一击率(爆头率)，所以在作战中还是比较称手的。进行全段改造后高达100发的容弹量绝对可以满足对付大批杂兵的需要，完全不用担心会出现中途“断粮”的情况发生。不过，对于想挑战佣兵模式高分成绩的玩家来说，会心一击率较高的M92F并不是一件理想的武器。对敌人较高的爆头几率往往无法让玩家有机会通过体技杀敌来获得奖励时间。此外，在对付个别关卡中的土著敌人时，由于M92F手枪的穿透力较弱，所以无法有效杀伤手持盾牌的敌人。

H&K P8

P8手枪是玩家获得的第二支手枪，在初始性能上与M92F基本持平，但P8手枪在装填速度上有着明显的优势，并且具有较高的穿透力，比较适合对付游戏中期出现的土著类杂兵。当然，P8的这项优势也使其成为了佣兵模式中赚取高分的不二利器，由于其较低的会心一击率，使用这种手枪配合体技攻击可以轻易地赚取奖励时间。不过，P8在经过全段位改造后的容弹量偏低一些，在火力持续性方面并不能同M92F相提并论。

SIG P226

SIG P226的出现时间较晚，只有在正常流程的一周目后期才能购买到。不过，它在游戏中表现出的综合性能要比前面提到的两支手枪明显高出一截。特别是在经过全段改造之后，在确保命中精度的前提下，P226的单发威力更是不容小视。在佣兵模式中，只要能够巧妙使用，选用身着斑马装的克里斯也可以借助这支默认装备的手枪赚取高分。

M93R

当玩家在游戏中将最初M92F进行全段改造并通关之后，只要再次进入游戏就可以购买到这支枪。在经过全段改造之后，它的单发威力堪比SIG P226。并且由于可以进行三发连射，所以实际攻击效果要更好。不过，由于最大容弹量的限制，M93R在游戏中的实用度并不算高。如果玩家想使用它进行毫无顾忌的射击，那么就必须要考虑购买无限弹药了。

ITHACA M37

出现在本作中的ITHACA M37是玩家在游戏中获得的第一支霰弹枪。相对较高的射速以及全段改造后的可观容弹量使得这支枪成为了游戏前半段中最可靠的武器。不过，游戏中的这支枪也存在一个弱点，那就是较小的穿透力和破坏力。特别是在对付突然出现的寄生虫以及游戏后期身着厚重防护服的士兵时，ITHACA M37往往显得力不从心。

M3

M3在游戏中有着令人满意的威力，足以对付游戏中出现的大部分敌人。当玩家操纵的角色来到3-2小节的油田区域后，在快艇行至第二道闸门处有机会得到这支枪。由于枪管较长，游戏中的M3霰弹枪比之前的ITHACA M37难于快速瞄准。不过，一旦将这支枪进行全段位改造，那么它的威力将会是游戏中所有霰弹枪里最高的，足以用来对付斧男和电锯男等中等级别BOSS。M3的缺点在于最大容弹量较低，因此在战斗中免不了经常装填。

JAIL BREAKER

在6-1小节的船舱中，玩家有机获得这种造型怪异的武器。相比M3的大威力和ITHACA M37的短小精悍，JAIL BREAKER的威力很成问题，并且这种威力上的欠缺在对付远距离目标时将表现得更为明显。另外，由于容弹量不高，JAIL BREAKER在游戏中的地位显得极其尴尬。不过在经过全段改造之后，它的近距离杀伤范围要明显大于其他同类武器，算是一个小小的优点。

HYDRA

缓慢的装填速度是HYDRA的最大缺点。并且，HYDRA那尴尬的容弹量也导致它的实用性进一步下降。不过，这支枪的优点在于枪身较短，游戏中的男性角色还可以进行单手操作，进一步扩大了视野和提高了反应速度。并且，它在实际应用中的表现与M3十分接近，如果想发挥出它的真正性能，那么就要在战斗过程中时刻记得为它装填弹药。

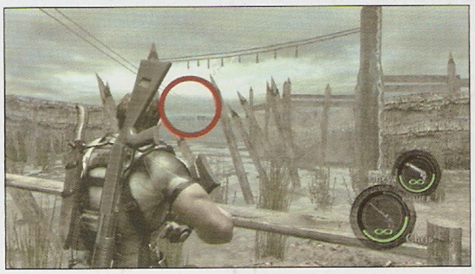
2-1 The Port 穿过港口来到集市另一侧后，爬上地图右侧第一个梯子，然后面向东北方向的建筑望去即可看到

2-1 Shanty Town 来到协助谢娃协力跳的平台处，从一侧面向平台上方望去即可看到

2-2 Train Station 西南方向的高塔上

2-2 The Mines 坑道的吊桥处，在右侧岩壁上

2-2 Mining Area 沿着矿山区域的山坡小路来到高处后，面向建筑的方向即可看到



3-1 Marshlands 初始位置正前方远处的第二个电线杆上

VZ-61

玩家在行至1-1小节集会场时有机会获得这种武器，较高的射速在对付单个出现的村民时可以起到很好的效果，但在对付大批涌出的敌人时往往显得力不从心。此外，由于VZ61在远射精度上的固有缺陷，我们不要指望可以凭借它在远距离上对敌人进行火力压制。较小的威力也使得它根本无法用于对付BOSS级敌人。

AK-74

较高的射速和相对集中的弹药散布精度使得这支枪有着不错的表现。尽管这支枪的威力在游戏中被大幅度削弱，但如果能够配合精确的点射，那么依然可以成为一件克敌的利器。特别是在将其进行全段位改造之后，这支枪将会成为值得信赖的可靠武器。除了可以有效压制中距离的敌人之外，在必要的时候还可以临时代替狙击步枪对付距离较远的目标。

H&K MP5

MP5在实际中的优缺点在游戏中也有很直接的体现。实战结果表明这支枪只能同VZ-61一样用来对付村民一类的低等级敌人。尽管持续性的火力能够在一定程度上保证射击精度，但却无法产生压制性的效果。在对付皮糙肉厚的敌人时，玩家只能放弃这支枪，将希望寄托于霰弹枪等大威力武器上。

SIG 556

出现在游戏中的SIG 556也拥有其他同类武器的通病，那就是连射时较差的精确度，特别是在对付强力敌人时更是显得有心无力。不过，它也有属于自己的优点，适中的弹药威力和较为可观的弹夹容量在对付一般目标敌人时足以作到得心应手。SIG 556与霰弹枪类武器是十分不错的搭档。将两种武器配合起来使用足以对付游戏中遇到的绝大多数的敌人。

H&K PSG-1

能够在游戏中使用到PSG-1简直就是玩家的幸运，较远的射程和稳定的射击精度是它的最大优点，而PSG-1在现实之中那令人头痛的重量问题在游戏中也几乎没有体现出来，简直就是一件完美的武器！如果非要给这支狙击步枪挑毛病的话，大概只能怪它的威力相对不足。不过，只要操作熟练，玩家在游戏中甚至可以作到在短时间内将多发子弹打到目标同一个位置。

DRAGUNOV SVD

SVD拥有全部三支狙击步枪中最为均衡的性能，适中的威力和可观的容弹量可以满足整个游戏流程中对狙击战的要求，稳定的射速可以保证玩家在一发失的的情况下可以迅速修整角度进行补射。当然，SVD在游戏中也有一个小小的缺憾，那就是在射击过程中存在明显的枪口上跳现象。如果想用好这支枪，那么玩家就要习惯性地经常将枪口向下压，以确保命中率。

S75

作为玩家在游戏中拿到的第一支狙击步枪，S75所体现出来的优缺点一如它在现实中的表现。一方面，经过全段改造后的S75拥有匹敌大威力手枪的高杀伤力；另一方面，以常规方式进行装填的速度也足以让每一个玩家抓狂。由于射出两发子弹所要间隔的时间过长，所以它对玩家的瞄准技巧要求较高。

S&W M29

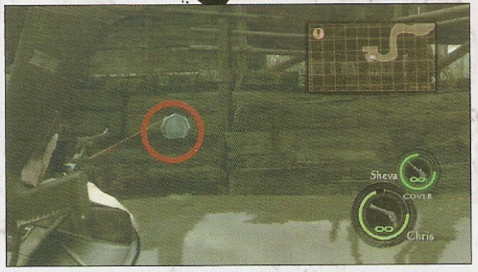
游戏中的M29转轮手枪有着十分可靠的威力，并且火力持续而稳定，操作起来较为轻松。当然，作为转轮手枪，M29有一个无法回避的事实，这就是相对较慢的装填时间。特别是在对付BOSS级敌人的时候，如果在关键时刻用常规方式进行装填，那么将会留下极大的破绽。

L.HAWK

L.HAWK的威力在全部的三支大威力手枪中是最低的。在游戏中，沙漠之鹰那笨重和效率不佳的问题并没有明显的体现。相反，由于采用弹夹供弹，沙漠之鹰在射击稳定程度和火力持续性上要比其他两支转轮手枪好上许多。只要能够确保瞄准目标，那么持续开火的沙漠之鹰将是任何敌人的噩梦。

3-1 Marshlands-Poultry Farm 地图西北方向的茅屋里

3-1 Marshlands-Fish Farm 隐藏地图中央区域的茅屋地板下，从屋外远处可以观察到



3-1 Village 在初始位置跳下水后转身即可看到

3-2 Execution Ground 两个帐篷之间

3-2 Oil Field-Dock 在地图最南端的码头附近的小屋里

3-3 Oil Field-Drilling Facilities 在第一个闸门处，停船后转身即可在桥下观察到

S&W M500

出现在游戏中的M500有着无与伦比的大威力，经过全段改造之后的威力达到了5000，以至于对绝大多数目标都可以作到一击必杀。当然，它那夸张的后坐力和极差的连射性能也是不容忽视的问题，这两点也导致它的实用性明显下降。如果将M29进行全段改造并将游戏通关，那么玩家就可以在游戏中购买这支手枪中的恐龙。

破片手榴弹

破片手榴弹即传统意义上的普通手榴弹。这种手榴弹通过爆炸后产生的冲击波和高速飞溅的碎片对目标造成伤害。游戏中的破片手榴弹会在投掷约2秒钟后爆炸，它的杀伤效果视目标距离爆炸圆心范围呈放射状逐渐减弱。这意味着只有尽可能将手榴弹投掷到目标脚下才能够对其造成最大的杀伤效果。

燃烧弹

与破片手榴弹不同，游戏中的燃烧弹在投掷之后不会有任何延迟，而是在接触地面或目标之后立刻开始燃烧。针对燃烧弹的这一特性，在使用燃烧弹时自然要尽量将其掷向目标身上，以取得更好的效果。此外，在对付集群目标时，如果能够将燃烧弹投掷到目标群体中，更是可以发挥它的最大效能。需要注意的是，燃烧弹无法令斧男和电锯男一类中、高级BOSS出现硬直，因此不适合作为阻断其行动的手段。

榴弹发射器

相比系列以往作品中的同类武器，本作中出现的榴弹发射器在性能上得到了大幅度强化。玩家不仅可以通过这种武器发射系列中一直沿用的炸裂弹、酸弹、冷冻弹和燃烧弹，还可以选用新增的电击榴弹和闪光榴弹。与以往中的设定不同，玩家在游戏的流程中获得各种榴弹的机会要小得多，这种武器的弹药大多只能依靠购买来获得。此外，榴弹发射器不存在升级选项，亦不存在无限弹药的设定，这两个方面也进一步制约了榴弹发射器在游戏中的作用。

各类榴弹性能及效果一览

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止或减缓目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	100	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

闪光手榴弹

闪光手榴弹并不能对目标本体造成严重的物理性损伤，而是却可以通过引爆时发出的强光和强声令目标在短时间内丧失战斗力。当敌人因闪光弹的爆炸产生硬直后，玩家可以操纵角色接近目标使用体技进行追加攻击，这一点在佣兵模式中显得尤为重要。另外，闪光弹对于寄生虫类敌人还有着一击必杀的效果。不过须要注意的是，如果使用不当，闪光弹同样可以对己方部分角色产生负面影响。另外，闪光弹对于BOSS级敌人和舔食者没有任何作用。

地雷

地雷是第一次在《生化危机》系列中的登场。它的作用与破片手榴弹相近，都是用于对集群目标实施爆破。不同于手榴弹的是，地雷需要使用者事先进行布设，随后可以等待敌人自行踩上或通过直接瞄准射击来引爆。同破片手榴弹一样，地雷对处于爆炸范围内的敌我双方会造成无差别伤害，所以在布雷之后一定要与其保持一定的距离，以免被炸伤。此外，已经布设的地雷还可以直接进行收回。

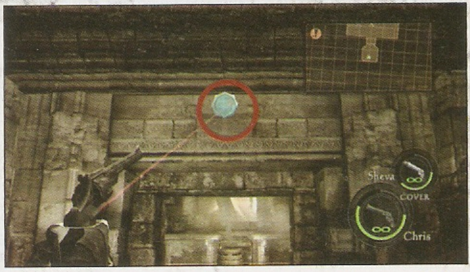
防暴电棍

在通常情况下，在被敌人的电棍击中后，角色往往会出现较长时间的硬直，不过并不会完全丧失战斗力，只要稍等片刻就会回复原状。对于我方角色来说，这种武器虽然在对付敌人的过程中有着杀敌效率低下的缺点，但它的好处就在于免去了对弹药的消耗，被击中的目标会出现短暂的硬直。电棍同样不存在升级的选项，并且在使用过程中不用担心会令目标爆出寄生虫。

4-1 Caves 爬上山洞的梯子后，面向右侧的深谷可以观察到

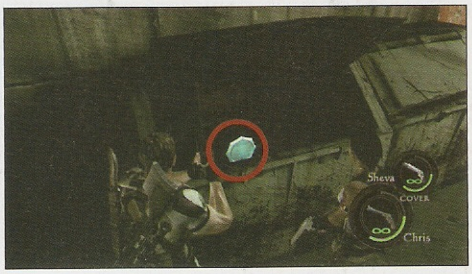
4-1 Ancient Village 跌进遗迹中的石棺陷阱后，从出口方向观察对面建筑即可看到

4-1 Labyrinth 绿色石像机关的头顶



4-2 Pyramid 光束折射谜题机关的第三个场景，进入左侧隐藏密室后在门的上方可以看到

5-1 Underground Garden 来到地下花园后按逆时针路线走到尽头，可在桥下发现



5-2 Missile Area 1st Floor 获得SIG 556步枪处一旁的垃圾箱里

火箭筒

游戏中出现的火箭筒不同于其他武器，它并没有显示其最大威力的相关数值。但是毋庸置疑，这种武器显然拥有游戏中最大的杀伤力，以至于对BOSS级敌人也可以作到一击必杀。特别指出的是，火箭筒同其他爆炸物一样，其命中目标爆炸后产生爆风足以伤及过于接近的己方角色。因而在使用过程中要特别小心。

加特林机关枪

同在现实中的表现一样，加特林机关枪的射速高的惊人。为此，游戏中的加特林机关枪是默认为无限弹药的武器，以便能够满足玩家“砍瓜割草”的需求。不过，这种武器的弊端在于操作不便和精度不高，远距离上的弹药散布几乎可以用绝望来形容。对于渴望挑战全S级通关的玩家来说，这种武器显然是无法满足实际要求的。

长弓

长弓可以说是游戏中除了匕首之外的惟一冷兵器了，虽然同样属于射击系武器，但长弓由于结构的特点导致弹道呈较为明显的抛物线，并且在使用这种武器时没有红点辅助瞄准，只能通过目测瞄准。长弓虽然射速较慢且瞄准不便，但却有着较高的威力和无限弹药的设定，运用这种古老的武器对付一般的敌人绰绰有余。长弓是谢娃的专属武器，克里斯无法选用。

手枪 Handguns

M92F

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	150	1.70	10	1
最高数值	250	1.36	100	4
全段改造花费：85000				

H&K P8

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	140	1.53	9	2
最高数值	300	0.85	25	5
全段改造花费：84000				

SIG P226

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	180	1.70	8
最高数值	480	1.62	16
全段改造花费：81000			

M93R

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	170	1.70	10
最高数值	400	1.36	30
全段改造花费：86000			

霰弹枪 Shotguns

ITHACA M37

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	200	3.00	6	1
最高数值	400	2.40	25	2
全段改造花费：70000				

M3

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	300	3.00	5
最高数值	900	2.7	10
全段改造花费：73000			

JAIL BREAKER

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	180	2.52	5	7
最高数值	350	1.82	15	15
全段改造花费：85000				

HYDRA

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	280	3.67	4	7
最高数值	550	3.30	10	15
全段改造花费：94000				

机关枪 Machine-Guns

VZ61

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	50	2.83	50	1
最高数值	100	2.27	300	3
全段改造花费：75000				

AK-74

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	90	2.83	30
最高数值	250	2.55	50
全段改造花费：73000			

H&K MP5

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	60	2.70	45	2
最高数值	120	2.10	150	4
全段改造花费：67000				

SIG 556

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	80	2.55	40
最高数值	180	1.42	80
全段改造花费：71000			

狙击步枪

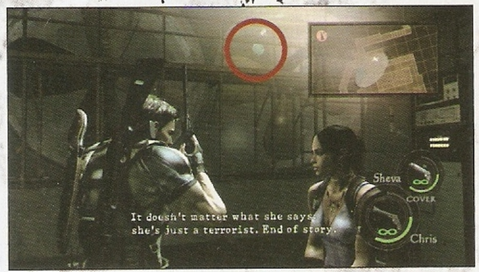
S75

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	750	3.67	6
最高数值	2000	3.3	50
全段改造花费：90000			

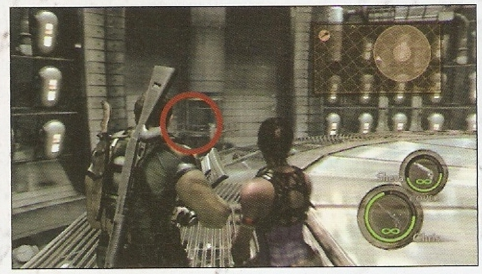
DRAGUNOV SVD

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	650	2.83	7
最高数值	1300	2.41	18
全段改造花费：61000			

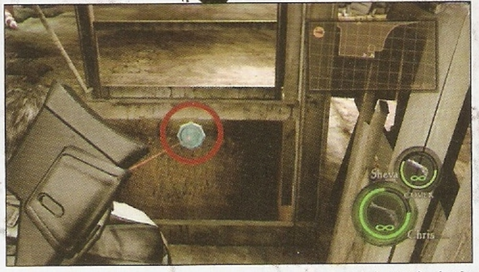
INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



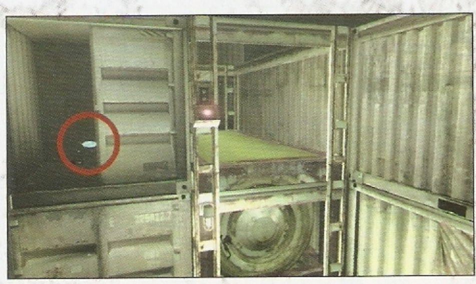
5-3 Uroboros Research Facility 有排风扇的房间，在右侧风扇后



5-3 Moving Platform 通过大型升降平台阶段时，在其中一个控制台中

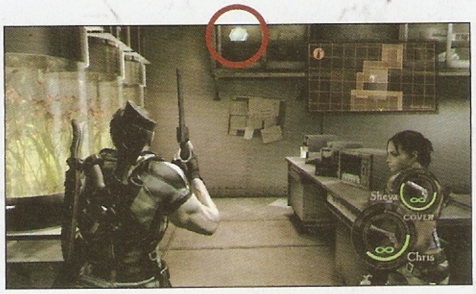


5-3 Monarch Room Entrance 来到有舔食者出没的山洞，在升降机底部【注6】



6-1 Ship Deck 触发集装箱困住角色的位置，在一侧的集装箱里

6-1 Ship Deck 爬到吊车控制台上，观察远处的桅杆即可看到



6-1 Ship Deck 在触发遭遇艾克赛拉的实验室里，位于房间一侧上方的橱窗中

H&K PSG-1				
数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	瞄准镜倍率
初始数值	600	2.55	5	0×
最高数值	1200	1.7	15	2×
全段改造花费：64000				

大威力手枪 Magnums

S&W M29				
数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1500	3.53	6	2
最高数值	3200	2.83	12	3
全段改造花费：78000				

L.HAWK				
数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1400	1.7	5	3
最高数值	3000	1.36	8	7
全段改造花费：71000				

S&W M500				
数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	2100	3.53	5	2
最高数值	5000	3.18	6	3
全段改造花费：89000				

其他武器性能一览

爆炸物 Explosives

数值\名称	手榴弹 Hand Grenade	燃烧弹 Incendiary Grenade	闪光弹 Flash Grenade	地雷 Proximity Bomb
杀伤半径	1500	500	0	1500
杀伤力	1000	500	0	1000

枪榴弹 Grenade

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	0	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

武器道具解锁及获得条件

除手枪以外，游戏中的绝大多数武器都有两种获得方式：一种方式是在游戏流程中的武器箱中取得；一种是在完成对应的章节后出现购买选项。在双人模式下，流程中的武器只能由一名角色取得。由于双人模式下的武器无法互换，所以在取得武器时要根据关卡的特点和两名角色的任务分配来决定到底由谁来取得武器。以下表格中所示武器取得方式仅为简单介绍，具体的获得位置请参考流程攻略。

手枪Handgun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
M92F	2000	200	与雷纳德见面后获得
H&K P8	4000	400	完成2-3小节后出现购买选项
SIG P226	4000	400	完成4-2小节后出现购买选项
M93R	30000	3000	完成M92F全段改造后出现购买选项

大威力手枪Magnum

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
S&W M29	4000	400	在3-1小节【村庄】获得
L.Hawk	5000	500	在5-3小节【皇宫】获得
S&W	30000	3000	完成S&W M29全段改造后出现购买选项

狙击步枪Rifle

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
S75	2000	200	在2-1小节【港口】获得
Dragunov	4000	400	在2-2小节【采矿区】获得
H&K PSG-1	4000	400	在5-3小节【导弹工厂二层】获得
Longbow（长弓）	50000	5000	完成S75全段改造且完成全部章节后出现购买选项

霰弹枪Shotgun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
Ithaca M37	2000	200	在1-2小节【城区】获得
M3	4000	400	在3-3小节【油田-开采设施】获得
Jail Breaker	4000	400	在6-1小节【船舱】获得
Hydra	30000	3000	完成Ithaca M37全段改造后出现购买选项

机关枪Machine-gun

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
VZ61	2000	200	在1-1小节【集会场】获得
H&K MP5	2000	200	在2-1小节【仓库】获得
AK-74	4000	400	在5-1小节【始祖病毒培养室】获得
SIG 556	4000	4000	在5-2小节【导弹工厂一层】获得
Gatling Gun（加特林式机关枪）	50000	5000	完成VZ61全段改造且完成全部章节后出现购买选项

其他武器及道具

名称	购入价格	卖出价格	入手条件
榴弹发射器	5000	500	在4-1小节【迷宫】获得
火箭筒	10000	1000	在3-1小节【大湿原】获得
防暴电棍	3000	300	完成3-3小节后出现购买选项
地雷	300	30	完成2-3小节后出现购买选项
炸裂榴弹	400	40	完成4-1小节后出现购买选项
酸弹	200	20	完成4-1小节后出现购买选项
冷冻榴弹	400	40	完成6-3小节后出现购买选项
燃烧榴弹	200	20	完成6-3小节后出现购买选项
闪光榴弹	50	5	完成4-1小节后出现购买选项
电击榴弹	100	10	完成6-3小节后出现购买选项
急救喷雾剂	1000	100	初始购买选项
物理攻击防护背心	10000	1000	完成1-2小节后出现购买选项
防弹背心	10000	1000	完成4-2小节后出现购买选项

佣兵模式

只要以任意难度将游戏通关一遍，就可以开启这个充满了无限可能的游戏模式。本作中的佣兵模式在游戏规则上继承了前作，并在细节上有所调整，在加入体技杀敌奖励时间的设定后，游戏的耐玩度得以进一步提高。这一次的佣兵模式分为8个关卡，其中的前7个关卡场景来自于游戏之中，而最后一个关卡则是完全原创（疑为游戏开发中的废弃场景）。游戏中提供给玩家

4名角色、共有10种不同的服装和武器配置方案。将游戏中的每个关卡以B级评价通过即可开启下一关；以A级评价通过则可以解锁每个关卡所对应的角色服装和武器配置。

杀敌得分计算一览

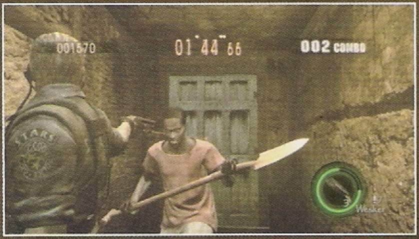
敌人种类	得分
村民/Majini（Town）	300
土著/Majini（Wetlands）	400
士兵/Majini（Base）	400
小蜘蛛/Bui Kichwa	400
蝙蝠形寄生虫/Kipepeo	700
蜈蚣形寄生虫/Cephalo	800
舔食者/Licker β	800
甲壳形寄生虫/Duvalia	900
黑胖子/Big Man Majini	1000
鸡/Chicken	2000
斧男/Executioner Majini	5000
土著巨人/Giant Majini	5000
收割者/Reaper	6000
电锯男/Chainsaw Majini	7000
机枪男/Gatling Gun Majini	10000
红衣斧男/Executioner Majini（Red）	15000

连击得分计算方式

连击次数	射杀普通敌人加分	射杀BOSS级敌人加分
2	+20	+500
3	+50	+1000
4	+100	+1500
5	+200	+2000
6	+250	+2500
7	+300	+3000
8	+350	+3500
9	+400	+4000
10～19	+500	+4500
20～29	+600	+5000
30～39	+700	+5500
40～49	+850	+6000
50+	+1000	+7000

规则与要点

在佣兵模式中，玩家要在限定时间内尽可能多地射杀出现在场景中的敌人，从游戏开始的那一刻起开始倒计时，计时器归零时游戏结束。每个关卡场景中都有一些固定位置存在用于延长游戏时间的时间奖励道具以及用来提高连击分数的连击沙漏。玩家一方面要保证不断杀敌和保持连击数的增长，另一方面在关键时刻取得时间奖励道具来延长游戏时间。与前作不同的是，由于本作中存在体技杀敌后奖励时间的设定，因而游戏的耐玩度直线上升。



在佣兵模式中，保持连击是取得高分的最基本手段，如果能够在取得连击沙漏的前提下保持连击数则可以获得更高的奖励分数。随着连击数的提高，奖励的分数会呈几何式递增。此外，在游戏中射杀不同的敌人，获得的分数也是不同的。例如射杀一个村民只有300分的奖励，而干掉一个舔食者则会得到800分的回报。如果在连击状态下达成这一条件，那么玩家获得的分数还要更多些。从前面的等级评价表格中可以看出，双人合作挑战佣兵模式时的等级评定要求比单人要高，但由于游戏中的连击系统会将两名玩家的连击数整合在一起计算，所以就导致双人游戏时比单人游戏更容易达成高连击。

最后要指出的是，佣兵模式下的敌人并不是无限刷新的，而是根据关卡的不同存在不同的配置方案和150的总数上限(个别关卡除外)。如果在战斗后期发现敌人刷新速度降低，那么就要立刻转移到其他地区进行战斗，以保证连击数。具体的敌人兵力配置请参考随后的佣兵模式关卡介绍。

佣兵模式等级评定			
级别	单人模式必要得分	双人模式必要得分	过关奖励点数
D	0～9999	0～19999	200
C	10000+	20000+	600
B	20000+	40000+	1000
A	40000+	80000+	1500
S	60000+	120000+	3000
SS	90000+	150000+	5000

角色解锁一览	
角色	解锁条件
克里斯（BSAA作战服版）	初始角色
谢娃（BSAA作战服版）	初始角色
克里斯（斑马装版）	以A级评价完成VILLAGE关卡
克里斯（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成EXPERIMENTAL FACILITY关卡
谢娃（便装版）	以A级评价完成ANCIENT RUINS关卡
谢娃（土著版）	以A级评价完成MISSILE AREA关卡
吉尔（BSAA作战服版）	以A级评价完成PUBLIC ASSEMBLY关卡
吉尔（作战服版）	以A级评价完成SHIP DECK关卡
威斯克（夜行衣版）	以A级评价完成THE MINES关卡
威斯克（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成PRISON关卡

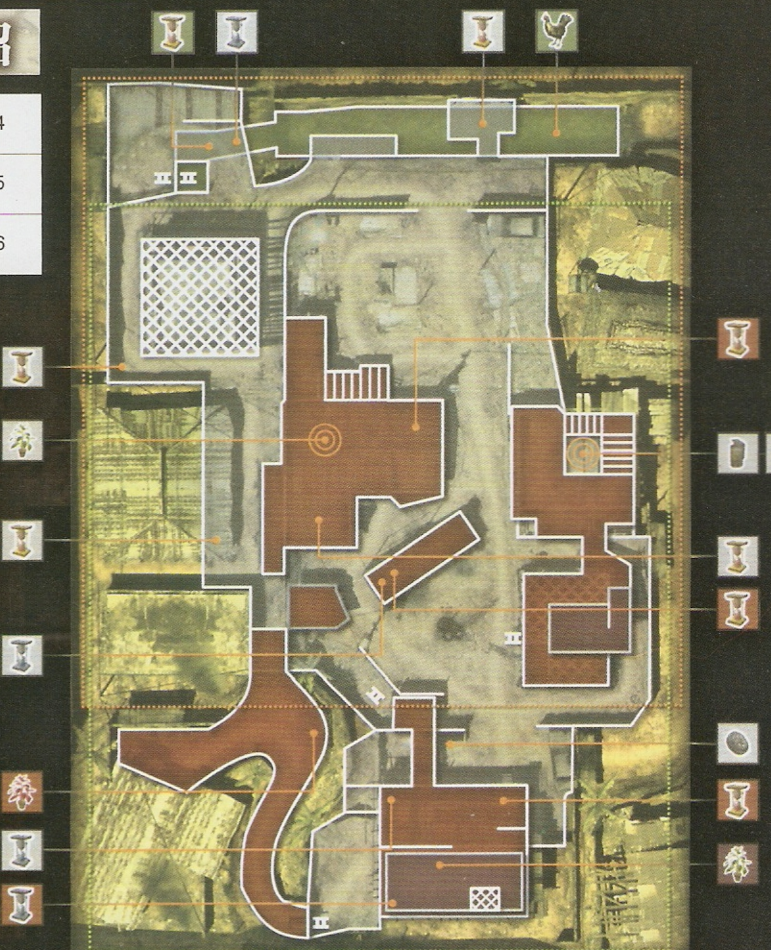
佣兵模式关卡介绍

图例说明					
	延时道具		区域1		区域4
	连击道具		区域2		区域5
	鸡		区域3		区域6

Public Assembly

本关的敌人配置与正常游戏中极为相似。由于村民集中在地图上的两个区域出现，所以玩家可以很容易地找到两个区域的衔接处吸引敌人不断出现。如果其中一个区域的敌人被消灭殆尽，那么就要迅速转战到另外一个区域保持敌人的刷新速度。对于追求高连击和高得分的玩家，建议在斧男出现后稍微拖延一下，尽可能令连击数增大，然后再干掉斧男。当然如果为了稳妥起见，也可以在第一时间将斧男干掉，以免令战斗变得被动。另外，如果躲进地图中央的公共汽车残骸中，那么斧男就无法对角色发动攻击。本关中随机出现的寄生虫没有被算在敌兵配置表中。

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×60	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×75	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
斧男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计消灭50个村民且击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男C	累计消灭70个村民且击倒斧男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂



全灭敌人要点攻略

集会场地形是所有关卡中最容易达成敌人全灭的一个，为了能够进一步提高杀敌效率，玩家一定要将时间奖励道具和连击沙漏的存放位置牢牢记住，在战斗开始后沿着一定的顺序可以一次性获得全部的奖励时间。本关达成敌人全灭的难点主要体现在消灭三个斧男之后。如果不能保持高频率的跑位，那么极易被敌人从身后抱住，从而令连击数中断。

The Mines

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×73	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×2	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
村民×57	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×3	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
收割者A	累计消灭30个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者B	累计消灭70个村民并击倒收割者B之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者C	累计消灭90个村民并击倒收割者C之后	击倒后掉落急救喷雾剂

这一关的难点在于会投掷爆炸物的村民，只有保持跑动才能将被炸伤的几率降至最低。另外，如果玩家选择的角色没有重武器，那么在对付收割者的时候不妨可以引诱村民投掷炸弹来炸死收割者，当然这需要一定的技巧和运气。活用在场景中得到的地雷往往可以省很多力气。

全灭敌人要点攻略

这一关的敌人兵力配置明显更加复杂，除了会出现可以投掷燃烧瓶和炸药的村民之外，还会出现若干个黑胖子和收割者。对付村民时的要点一如前一个关卡，不过要特别小心投掷燃烧瓶和炸药的敌人；陆续出现的黑胖子用大威力武器搭配体技攻击就可以轻松解决；收割者出现时会伴随着一种独特的声音，对付这种怪物切忌对着它的本体猛轰，保持边移动边等待其打开胸部的护甲，随后迅速抓住时机用大威力武器射击弱点即可将其击倒。本关中达成高连击的要点在于巧妙合理的站位，保持在坑道出口附近的两个区域重叠处移动可以保证敌人的刷新率。

Village

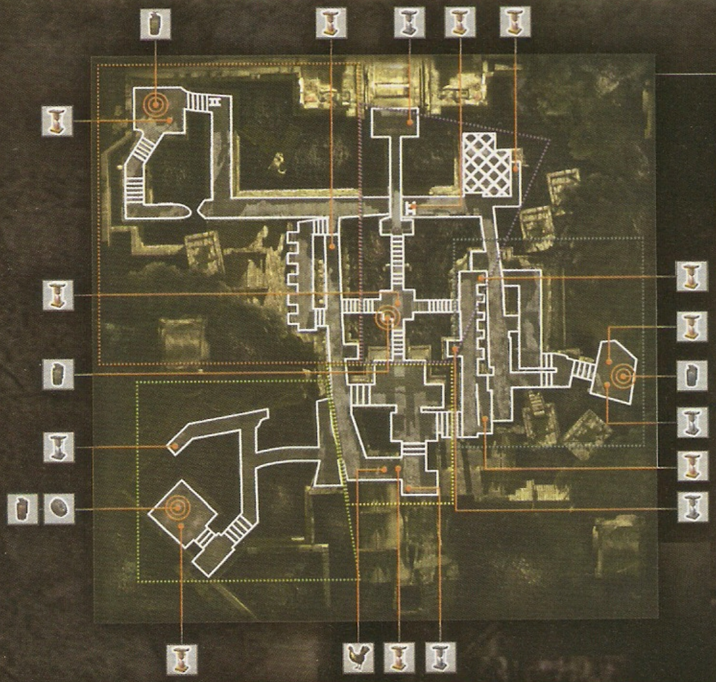
兵力配置	出现区域及说明	备注
土著 ×64，小蜘蛛 ×16	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现9个
土著 ×50，小蜘蛛 ×10	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著巨人A	累计消灭20个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个敌人并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落红色药草
土著巨人C	累计消灭60个敌人并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个敌人并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落红色药草
蝙蝠形寄生虫×6	0～6个蝙蝠形寄生虫随机出现	最后出现的寄生虫不受150人上限的限制

土著人的体力和攻击力都比村民要略高，所以在面对大批敌人时要尽量避免被围攻。手持长矛的土著在远距离上有可能发动杀伤力较大的招式，注意利用QTE及时躲避。对付土著巨人的办法同对付黑胖子大同小异。如果能够巧妙利用场景中的穿刺机关，更是可以轻松消灭土著巨人。战斗过程中不断出现的蜘蛛形爬虫一定要优先解决，否则被其封住行动后会十分被动。除了蝙蝠形寄生虫之外，射杀土著还有一定几率出现蜈蚣形寄生虫，注意它们是不被计算在150人上限中的。

全灭敌人要点攻略

由于土著大多持有长矛和盾牌，并且硬直时间比较短，所以给使用体技连击战术造成了很大的麻烦。本关的另一个难点在于存在大量的寄生虫，它们也是影响玩家杀敌的制约性因素。为了能够提高杀敌效率和保证连击，一定要尽可能多地积攒闪光弹，以便于迅速的消灭寄生虫。相比黑胖子，土著巨人发动攻击的速度要更快，因此在其出现后一定要优先消灭。

Ancient Ruins



本关中的敌人配置与前一关类似，不过由于遗迹场景中存在复杂的高低落差，因而要求玩家对地图十分熟悉。值得一提的是，关卡中会出现皮糙肉厚的甲壳形寄生虫。一旦这种寄生虫出现，最好的办法就是射击其腿部令其露出弱点，然后再迅速射击弱点将之消灭。

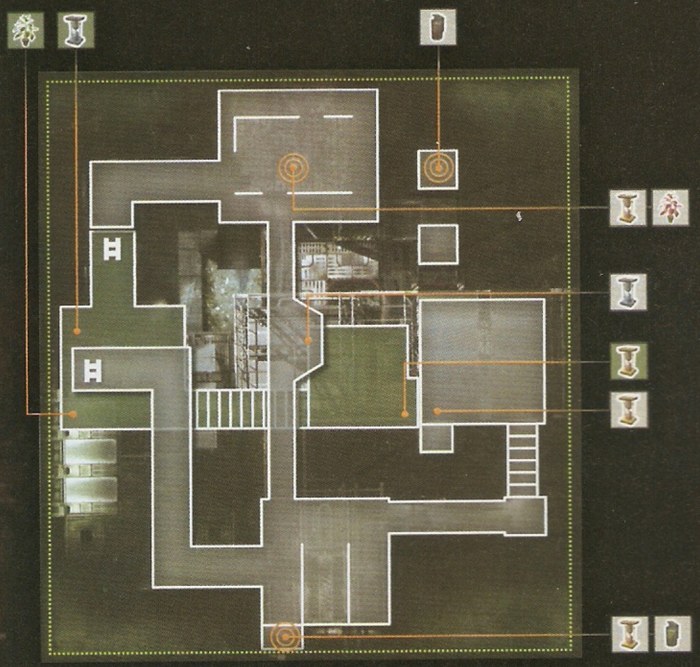
兵力配置	出现区域及说明	备注
土著×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现11个
土著×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现11个
土著×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现11个
土著×28	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现11个
土著巨人A	累计消灭10个土著并击倒最初的土著（喷火者）之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个土著并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人C	累计消灭60个土著并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个土著并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落绿色药草
土著（喷火者）A	累计消灭10个土著之后	–
土著（喷火者）B	累计消灭40个土著并击倒土著（喷火者）A之后	–
土著（喷火者）C	累计消灭60个土著并击倒土著（喷火者）B之后	–
土著（喷火者）D	累计消灭70个土著并击倒土著（喷火者）C之后	–
土著（喷火者）E	累计消灭80个土著并击倒土著（喷火者）D之后	–
土著（喷火者）F	累计消灭90个土著并击倒土著（喷火者）E之后	–

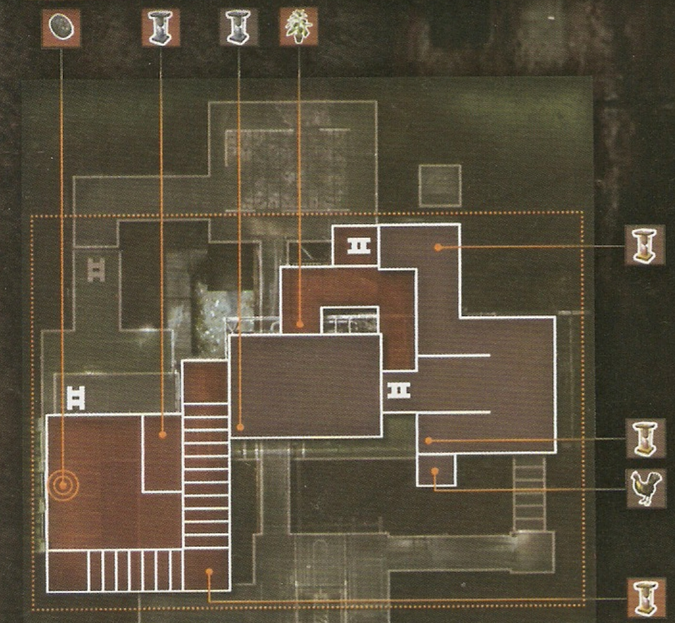
全灭敌人要点攻略

从本关开始，场景开始变得越加复杂。相应地，划分的区域也逐渐增多，敌人的兵力配置变得分散，这也意味着只有在几个区域之间频繁移动才能确保足够的敌人刷新率。在战斗过程中建议尽可能将场景中出现的闪光弹搜刮干净，同时也可以为达成体技攻击创造条件。当战斗进行至尾声阶段时，玩家往往会遭到大批土著的围攻，此时连续用闪光弹配合体技攻击不仅可以提高杀低效率，而且还可以争取更多的时间来提高成绩。

Experimental Facility

本关的难点主要体现在威胁较大的火箭筒兵以及大量出现的舔食者。对付火箭筒兵要时刻借助场景中的障碍物进行躲避，然后尽快将这些棘手的敌人消灭即可。在对付舔食者时，可以爬上场景中较高的平台进行防御战，这样可以有效避免来自舔食者的攻击。此外，场景中的穿刺机关和大量存在的油桶也要好好利用。



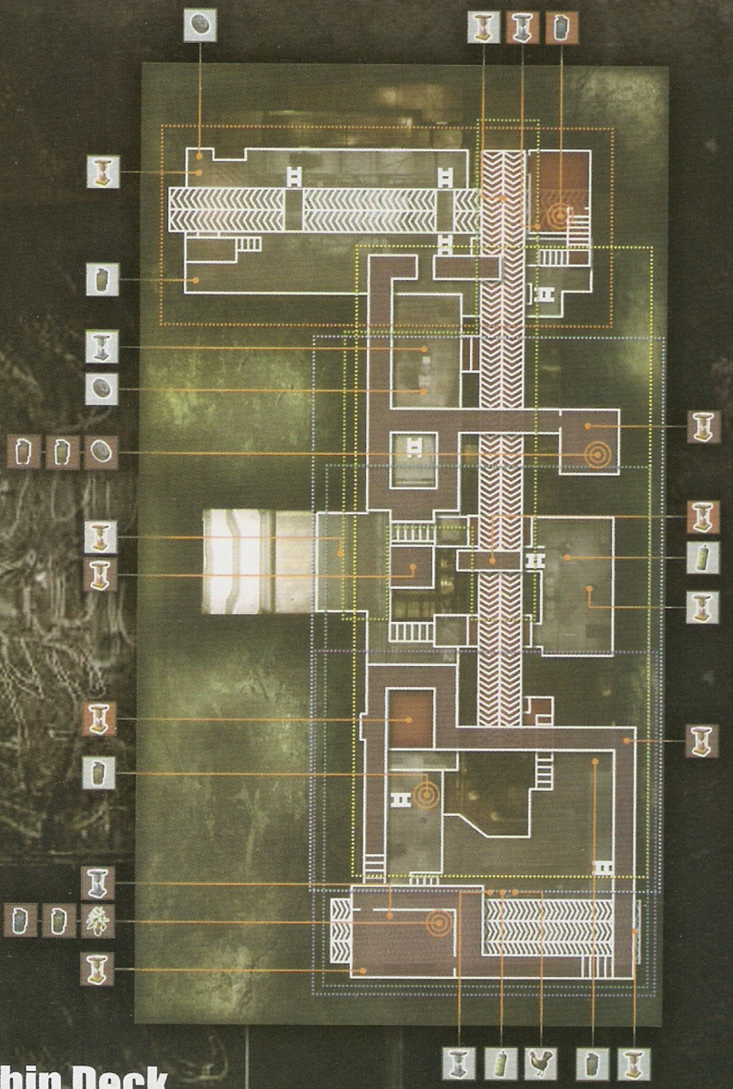


兵力配置	出现区域及说明	备注
士兵×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
士兵×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×42	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
火箭筒兵A	累计消灭10个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵B	累计消灭30个敌人并击倒火箭筒兵A之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵C	累计消灭40个敌人并击倒火箭筒兵B之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵D、E	累计消灭60个敌人并击倒火箭筒兵C之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵F、G	累计消灭70个敌人并击倒火箭筒兵D、E之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵H、I	累计消灭80个敌人并击倒火箭筒兵F、G之后	击倒后掉落绿色药草

全灭敌人要点攻略

由于这个场景中出现的敌人以身着重甲的士兵为主，所以用通常的方法很难展开体技连击战术。在本关达成敌全灭的理想角色是土著版的谢娃，她的长弓可以有效化解士兵身上铠甲的效果且对舔食者可以一击必杀，而榴弹发射器在配合冷冻榴弹时也可以对敌人展开体技战术赚取奖励时间。由于关卡中的火箭筒兵是根据玩家杀敌数量而有规律的出现，所以可以利用这一点展开特殊战术引诱火箭筒兵发射火箭将其他敌人炸死。

Missile Area



兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×20	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×25	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现12个
村民×30	玩家进入区域6后开始刷新	最多同时出现12个
机枪男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男B	累计消灭60个村民并击倒机枪男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男C	累计消灭90个村民并击倒机枪男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂

这一关的地形颇为复杂，在挑战本关卡之前一定要将地形好好熟悉一番，牢牢记住所有时间奖励道具的存放位置并找到一条最佳的行动路线。由于敌人的兵力配置没有前几个关卡那样密集，所以取得高连击的难度大幅上升。关卡中的敌人以村民为主，中后期出现的机枪男可以利用场景中大量存在的爆炸物来解决。另外，在接近爆炸物的时候一定要留意那些投掷炸药和燃烧瓶的村民。

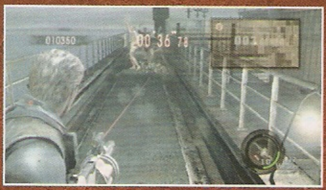
全灭敌人要点攻略

两层分置的地形和不规则的区域分布导致玩家是制约玩家寻找时间奖励道具的最大障碍。不过好在关卡中的敌人以等级最低的村民为主，所以玩家在角色选择上有了更多的余地。对于本关的战斗，建议玩家尽量靠近上下两层重叠且有多个区域交界的位置，这样可以进一步提高敌人的刷新速度。另外，由于机枪男的火力射程较远，所以在战斗过程中还要避免靠近爆炸物，并且多多利用掩体来躲避机枪男的扫射。

Ship Deck

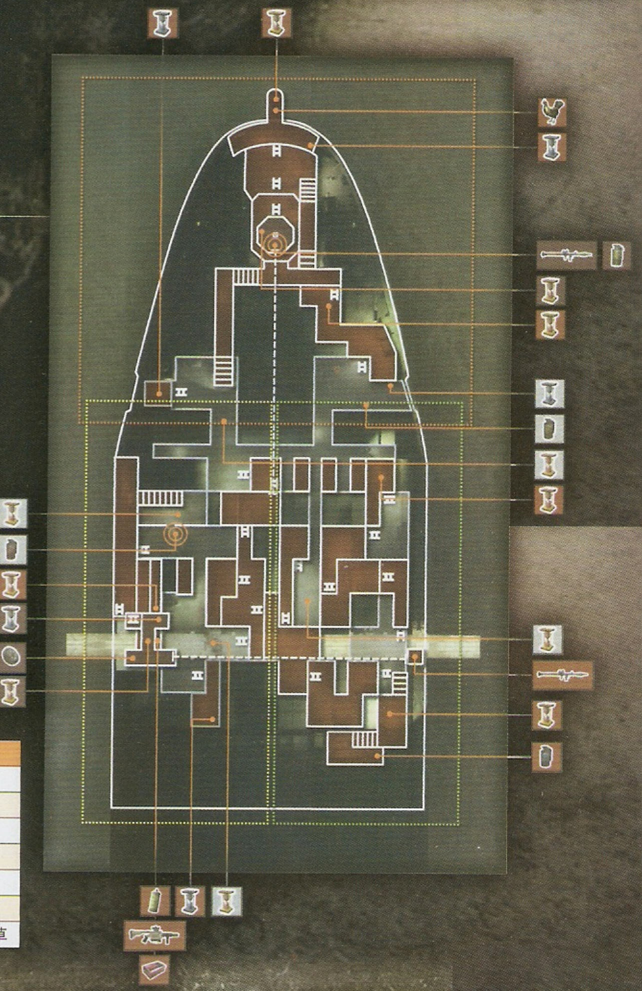
这一关的难点全都集中在电锯男身上，一旦遇到电锯男就要第一时间用大威力武器将其击倒。特别注意的是，最初的电锯男、电锯男A和E在第一次被击倒后会复活并随之进入疯狂状态。作战过程中要时刻注意身后不被村民包抄，一旦不小心被村民抓住，就很有可能被电锯男趁机发动致命一击。最初的电锯男不计算在表格之内。注意场景中的两处高台上存放有三个火箭筒（一次仅限携带一个），一定要合理利用。

全灭敌人要点攻略

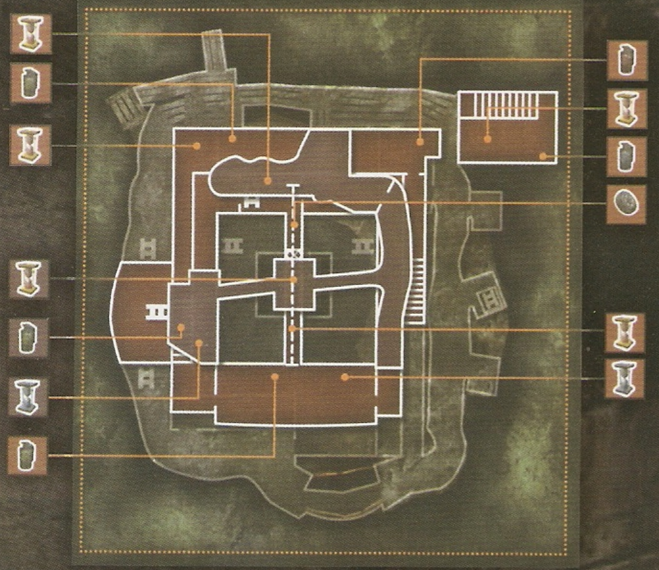


这一关达成敌全灭的制约性因素依然体现在复杂的地形上，被集装箱分割开来的甲板往往会导致AI过低的敌人跑进死角或直接爬到高台上发呆。至于电锯男，只要手中确保有大威力武器就可以顺利解决。高频率的跑位可以有效避免敌人刷新速度降低问题出现。时刻注意隐藏背景音乐之下的电锯声自然也是求生之道。

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×40	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×40	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×52	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
电锯男A、B	累计消灭20个村民并击倒最初的电锯男之后	击倒后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草
电锯男C	累计消灭30个村民并击倒电锯男A、B之后	掉落绿色药草
电锯男D	累计消灭40个村民并击倒电锯男C之后	掉落绿色药草
电锯男E、F	累计消灭50个村民并击倒电锯男D之后出现	击倒后后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

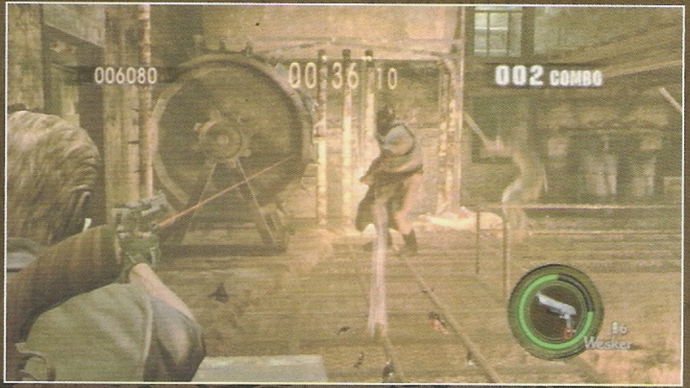


Prison

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×122，黑胖子×14	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
斧男A	击倒最初的红衣斧男之后【注】	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男A	累计消灭50个村民并击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计击倒90个村民并击倒红衣斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男B	累计击倒120个村民并击倒斧男B之后	击倒之后掉落急救喷雾剂

注：最初的红衣斧男不算在此表中。

最后一个关卡的难点主要集中在红衣斧男身上，相比普通的斧男，身着红衣的这种敌人有着极为变态的体力和足以一击必杀的大威力招式。同普通斧男一样，红衣斧男的弱点在其背部，建议首先利用大威力武器将其打出硬直，然后再从其背后用重武器猛轰。关卡中出现的黑胖子和村民依然可以用老办法来对付。



全灭敌人要点攻略

这个场景中的布局很容易让人联想起古罗马斗兽场，由于本关的所有敌人都是集中在一起进行刷新的，所以无论玩家操纵的角色跑到何处都不用担心敌人数量减少。在本关中通过体技攻击赚取时间并不是难事，难就难在要看准时机将不时出现的斧男和黑胖子迅速干掉。这个场景的攻关要点在于进一步提高杀敌效率，否则集中于一个场景出现的斧男和大量杂兵足以让玩家陷入绝境。

体技与连击系统

在前作中首次出现的QTE系统和作为其子系统的体技攻击，在这一次的游戏中得以进一步发扬光大。当玩家操纵的角色用武器命中敌人身体的某个部位且造成了一定程度的伤害之后，受伤的敌人就会进入诸如抱头、捂腿或直接倒地等硬直状态。此时操纵角色立刻接近进入硬直状态的敌人会在屏幕上出现QTE提示，如果能够及时输入指令，那么就可以让角色发动体技攻击对敌人进行追加打击。前作中的体技攻击系统相对比较简单，除了有部位判定的区别之外，角色在针对不同敌人时发动的体技攻击动作也不相同。本作中的体技攻击系统不仅继承了前作的一系列优点，还加入了双人协力下的体技连击，这使得游戏的趣味性和技巧型得到了进一步提高。当然，使用体技进行攻击并不仅仅是为了节省弹药和角色的表演秀。在发动体技攻击时，角色本身还会处于无敌状态。如果能够熟练掌握连击技巧，那么在对付诸如斧男和电锯男一类的中等级别BOSS时将会令战斗变得更加轻松。

当然，体技连击的达成条件比一般的体技攻击动作要难以实现。只有掌握特定的规律和熟悉每一名角色的各种攻击动作才能令连击形成。一般情况下，发动体技连击的起手式是开枪命中并随后击打敌人的手臂和肩头，如果事先打中的是头部或腿部，那么角色的发动的往往是致命一击或具有轰飞判定的招式，连击自然也就无法实现了。本作中的体技击打判定分为高位、中段及低位三个部分。其中，引发角色作出高位击打动作的必要条件是射中敌人的头部；而中段击打动作则是对应手臂和肩部；如果射中的是躯干以下的部分，那么角色发动的招式就属于低位击打的范畴了。

克里斯

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Straight	高位	400	直接轰飞
Hook	中段	300	形成连击
Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Kick	中段（背后攻击）	300	踹飞敌人
Neck Breaker	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Stomp	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Backhand	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Haymaker	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	–
Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	一击必杀

吉尔

招式名称	击打类型	伤害值	说明
High Kick	高位	350	直接轰飞
Roundhouse	中段	250	形成连击
Sweep Kick	低位	350	将敌人踢翻
Reverse Roundhouse	中段（背后攻击）	250	形成连击
Head Grab	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Double Knee Drop	倒地追加	1200	一击必杀
Carwheel Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Flip Kick	连击终结技	2000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	协力动作	350	–
Sweep Kick	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	900	一击必杀

谢娃

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Roundhouse	高位	350	直接轰飞
Twist Kick	中段	250	形成连击
Somersault	低位	350	将敌人踢翻
Knee	中段（背后攻击）	250	形成连击
Throat Slit	低位（背后攻击）	一击必杀	杀死敌人后不会出现寄生虫
Impate	倒地追加	800	一击必杀
Spinning Back Kick	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Skull Crusher	连击终结技	3000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	450	–
Somersault	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	900	一击必杀

威斯克

招式名称	击打类型	伤害值	说明
Cobra Strike	高位	1200	直接轰飞（50%几率爆头）
Panther Fang	中段	300	形成连击
Tiger Uppercut	低位	400	将敌人打翻
Jaguar Kick	中段（背后攻击）	300	形成连击
Mustang Kick	低位（背后攻击）	500	–
Windfall	倒地追加	600	命中头部可一击必杀
Ghost Butte rfly	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Rhino Charge	连击终结技	4000	杀死敌人后不会出现寄生虫
Grapple Breaker	解救同伴	500	–
Tiger Uppercut	反击	600	化解舔食者的必杀技
Stab	（对舔食者）倒地追加	1200	一击必杀

解读佣兵模式高分赚取

高分制胜

由于本作对应网络排名和在线连机，所以玩家可以实时了解自己在全世界的排名位置。网络排名系统自然也就成为许多玩家挑战佣兵模式的动力源泉。根据前面提到的佣兵模式积分方式，我们可以很容易地估算出在每一个关卡中所能获得的分数。以“集会场”关卡为例，在取得全部奖励时间和连击沙漏的前提下，就算以全数连击的方式消灭场景中的敌人，那么所能获得的分数也只有区区20多万分，然而目前网络排名前十名的玩家却早已创造出了远远高出这个理论上的数字。

显然，达成高分的根本原因取决于杀光敌人之后剩余的时间奖励分数上，如果玩家能够在限定时间内杀光所有敌人，那么剩余的时间就会以1000分／秒的方式全部折算成分数加到之前的杀敌加分中。当然，一旦玩家将场景中的敌人全部杀光，那么游戏就会强制结束。所以，如果想积累到更多的剩余时间，不仅要求玩家多多运用体技杀敌赚得奖励时间，还要事先获得场景中所有的奖励时间道具。通过体技杀死一名敌人可以获得5秒钟的时间奖励，理论上只要能够确保足够的命中率，那么在3秒钟甚至更短的时间内解决一个敌人也是可以做到的。当然，如果用一招同时杀死多名敌人，那么就会在花费很少时间的前提下立刻获得大量的奖励时间。

除了熟练的操作技巧之外，运气因素也是制约玩家取得高分的因素。诸如敌人刷新速度降低、连续爆出寄生虫、不幸被敌人抱住、捡起不必要道具甚至体技挥空等不可预知的因素，都有可能令连击中断。无法达成高连击，那么奖励分数的加成额度就会大打折扣。这些情况的发生显然还会导致时间的进一步消耗。

通过体技连击战术赚分的必要条件

从前面的一系列介绍，我们不难看出通过体技杀死敌人的前提条件是首先用威力较小的武器将敌人打至硬直状态，如果武器的威力过大或者会心率过高，那么就有可能直接将敌人打死或爆头，体技攻击自然也就无从实现。当然，如果想达成一招毙敌，那么角色体技攻击的威力也要足够大。此外，为了能够迅速消灭BOSS级敌人，随身携带有重武器也显得十分必要。显然，夜行衣版的威斯克是采用体技连击战术的第一人选。